Les forêts mentales

Ceci sont les règles d'un **jeu de rôle par forum** ayant lieu dans l'univers forestier de Millevaux. Beaucoup de jeux de rôles par forum fonctionnent sans autre règle qu'un contexte de jeu, mais j'ai voulu rajouter quelques règles sur l'écriture des messages pour homogénéiser les comportements et dynamiser le jeu.



Les six éléments de Millevaux **:**

+ Notre monde est en proie à la **ruine**, qui a pourri les infrastructures, les sociétés et les âmes.
+ La **forêt** a tout envahi. Et dans les rares endroits où elle ne recouvre pas tout, les arbres, la moisissure et les racines s'infiltrent.
+ L'**oubli** ronge nos mémoires, peu à peu, souvenir après souvenir, rêve après rêve, sentiment après sentiment.
+ L'**emprise**, une force mutagène, métamorphose les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et minéraux font désormais partie du même règne et se transmutent l'un en l'autre petit à petit.
+ L'**égrégore**, un tissu mental fait de nos peurs, de nos rêves et de nos croyances, s'étend dans tout Millevaux. Il provoque des phénomènes surnaturels et sert de réseau télépathique pour les êtres les plus sensibles et de glaise magique pour les sorciers les plus imprudents.
+ Les **horlas**, créatures issues de l'emprise et de l'égrégore, hantent à la fois les forêts et les enclaves humaines. Il en existe de toutes les formes. Certains sont bienfaisants, d'autres malfaisants, la plupart sont juste incompréhensibles.

Quand vous commencez une aventure par forum, ouvrez deux fils de discussion, le fil Aventure et le fil Dialogue Mental.

Sur le fil Aventure, chaque joueuse a le droit de poster **un message par jour** (elle peut s'abstenir). Mettez-vous d'accord au début s'il y a des **jours blancs** où personne ne met de message. Mettez-vous aussi d'accord sur la **durée de l'aventure** (un mois, un an, illimité…) En cours de jeu, vous pourrez renégocier tous ses prérequis (fréquence des messages, jours blancs, durée de jeu).

Le premier message d'une joueuse va être consacré à la présentation de son personnage. Elle va présenter son personnage par un **nom**, une **fonction**, un **adjectif**, une **quête** et deux **symboles** importants dans la vie du personnage. Elle peut bien sûr agrémenter le tout d'une description plus exhaustive. Elle pourra changer plus tard sa fonction, son adjectif, sa quête et ses symboles, en fonction de l'évolution de son personnage.
Exemple 1, Hellébore la sorcière envoûtante. Quête : contrôler la forêt de Baillecroche. Symboles : envie, chardons.
Exemple 2, Crâne l'enfant sauvage. Quête : trouver une famille. Symboles : violence, furets.
Exemple 3, Turbide le trappeur fou. Quête : connaître une mort apaisée. Symboles : chasse, cadavres.

Les personnages sont en lien télépathique via l'égrégore. Aussi, on peut faire agir son personnage comme s'il était au courant des moindres faits, gestes et pensées des autres personnages. Ils peuvent ressentir ce que ressentent les autres. Les personnages peuvent dialoguer entre eux par-delà l'espace et le temps. Il n'y a aucun secret, donc aucun message privé même quand deux personnages sont réunis à l'écart des autres.
Exemple : Crâne l'enfant sauvage se demande si Turbide accepterait de devenir son père de substitution et si cela le découragerait de se donner la mort. Ils en discutent par messages interposés alors qu'ils sont à des endroits différents dans la forêt.

Quand une joueuse poste un message, elle a le choix entre deux types de récits :

+ Une **introspection** : le personnage dialogue, explore ou rêvasse. Le statu quo est plus ou moins conservé (même si un **événement perturbateur** peut être annoncé en fin de message, comme par exemple l'arrivée d'un horla). Cette introspection doit comporter un lien avec un des six **éléments** de Millevaux (les ruines, la forêt, l'oubli, l'emprise, l'égrégore ou les horlas), un lien avec le **symbole** d'un des personnages (le sien ou un autre) et un lien avec **un autre des personnages**.
Exemple : Turbide le trappeur fou allume un feu de camp (lien avec l'élément : forêt). Dans les flammes, il voit danser des formes. Il se sent seul (introspection). Des furets envahissent son campement mais il les chasse à coup de pierres. (symbole : furets). La silhouette d'une sorcière se dessine dans le feu (lien avec un autre personnage). Turbide se demande qui est cette femme. Quand soudain, il entend un jappement grinçant dans la forêt (événement perturbateur).

+ Ou une **victoire** ou **défaite** : le personnage, par son action, sa réaction ou sa passivité, remporte une victoire ou subit une défaite. Cette victoire ou défaite doit être accompagnée d'une **balance karmique**, c'est-à-dire une contrepartie négative pour le personnage (en cas de victoire) ou positive (en cas de défaite). Cette balance karmique doit être **liée à un symbole** d'un des personnages (le sien ou un autre) et aussi **liée à un autre personnage**.
Exemple : La sorcière Hellébore parvient à ensorceler le vieil ermite avec un filtre d'amour (victoire). Mais au moment où l'ermite lui déclare sa flamme, la sorcière Hellébore réalise qu'elle est amoureuse (balance karmique, symbole : envie) de Crâne l'enfant sauvage (lien avec un autre personnage)

En introduction de son message, la joueuse peut préciser, entre deux points d'exclamation, **des thèmes qu'elle voudrait voir évités à l'avenir**. *Exemple : lors du message précédent, la joueuse de Crâne a précisé qu'il était recherché par une seigneure de guerre avide de jeunes enfants. Lors de son message, la joueuse d'Hellébore indique ! pas d'agression physique ou sexuelle sur les jeunes enfants SVP !*

En introduction de son message, une joueuse peut aussi proposer **une balance à une messagère précédente** si elle pense que cette balance a été omise. *Exemple 1 : lors du message précédent, Turbide le chasseur fou a tué un sanglier géant qu'il traîne vers sa tanière pour le dépecer. Pendant son message, la joueuse de Crâne, qui estime que Turbide a connu une victoire sans balance karmique, annonce que des chiens mutants bardés de composants électroniques suivent la piste de Turbide et sa proie (balance karmique négative, symbole : cadavres) mais que ce faisant ils ont aussi reniflé Hellébore et la prennent aussi en chasse (lien avec un autre personnage). Exemple 2 : lors du message précédent, Hellébore a annoncé qu'un chien mutant lui avait mordu la jambe et qu'elle boitait maintenant dans la forêt, se vidant de son sang. Au début de son message, la joueuse de Turbide, qui estime qu'Hellébore a connu une défaite sans balance karmique, annonce qu'Hellébore trouve dans sa blessure une perle qui a la capacité d'apaiser l'âme (balance karmique, symbole violence) et qu'il s'agit exactement du genre d'artefact que Turbide pourrait vouloir pour connaître enfin une mort apaisée (lien avec un autre personnage).*
Si la joueuse du message précédent a fait une balance karmique mais en omettant un symbole ou le lien avec un autre personnage, **on peut rajouter l'un ou au l'autre au début de son message**.
Exemple : lors du message précédent, Crâne a annoncé qu'il a réussi à tuer un sbire de la seigneure de guerre à coup de griffes (victoire) mais qu'il a réalisé que celui-ci était son grand-frère (balance karmique négative). Lors de son message, la joueuse d'Hellébore précise que son grand-frère possédait un chardon mystique que Crâne a pu récupérer (symbole : chardon) et que c'est un ingrédient magique que peut convoiter la sorcière (lien avec un autre personnage).

Si un personnage s'en prend à un autre personnage ou à quelque chose qui est cher au personnage, la joueuse déclare sa victoire/défaite + balance karmique durant son message. Et lors de son tour, **l'autre joueuse déclare comment son personnage réagit ou comment la situation évolue à l'avantage ou au désavantage de son personnage**. La joueuse est invitée à respecter ce qui a été dit précédemment. Elle peut dire une chose qui annule carrément ce qui a été dit avant, mais ne doit le faire que pour des seules raisons de confort émotionnel, c'est-à-dire pour se préserver en tant que joueuse et non pour préserver son personnage : **l'avancée du jeu prime sur le confort du personnage, mais le confort de la joueuse prime sur l'avancée du jeu.**
Exemple : lors de son message, la joueuse de Turbide raconte qu'il soigne la blessure d'Hellébore et la suture avec la corde de son arc mais lui vole sa perle. (balance karmique négative : il a soigné Hellébore – lien avec un autre personnage – qui peut être maintenant son ennemie et n'a plus de corde à son arc – symbole : chasse-. Quand la joueuse d'Hellébore va écrire son message, elle pourrait, pour se préserver en tant que joueuse -parce que, mettons, le vol ou la trahison entre joueuses est quelque chose qui l'affecte- annoncer qu'Hellébore a conservé la perle d'apaisement et que Turbide n'a volé qu'un caillou. Mais si la joueuse d'Hellébore se sent en sécurité d'un point de vue émotionnel, elle va accepter que son personnage soit floué. Elle peut en revanche faire rebondir l'aventure en annonçant qu'elle prépare un sortilège pour se venger de Turbide.

Pendant ses messages, on ne précise pas vraiment quelles contraintes d'écriture on respecte (une introspection, un événement perturbateur, une victoire, une défaite, une balance karmique, un lien avec un autre personnage ou un symbole). C'est aux autres joueuses de deviner et de compléter en introduction de leur message ce qui leur paraît manquant.

Les joueuses ont tout à fait le droit d'oublier ou d'omettre une partie de ses contraintes d'écriture. Charges aux autres de compléter ses oublis ou omissions en introduction de leur message, ou de passer outre, si tout le monde estime que le jeu reste intéressant. **Les joueuses ont aussi tout à fait le droit d'être plus exigeantes**, par exemple en faisant le lien avec plusieurs symboles ou personnages au sein d'un même message, ou en faisant le lien avec un des six éléments de Millevaux même en dehors des phases d'introspection. Ces deux démarches sont à la discrétion de chaque joueuses et n'ont pas besoin d'être débattues.

À l'intérieur de son message, on peut intégrer des remarques entre crochets qui sont des communications télépathiques de personnage à personnage, ou des échos, des murmures étranges d'outre-monde véhiculés par l'égrégore, et des messages de joueuse à joueuse. C'est à réserver aux communications télépathiques les plus importantes. Les plus anecdotiques auront davantage leur place sur le fil Dialogue mental.

Exemples :
[Turbide, ton vol ne restera pas impuni. Bientôt, mon sortilège va te dérober les entrailles.]
[D'où viennent ces chiens mutants ? Sont-ce l'oeuvre d'un savant fou ?]
[C'est fort possible que Turbide vienne à rencontrer Crâne. Ne sont-ils pas liés ? N'ont-ils pas les mêmes yeux, couleur de feuilles mortes ?]
[Il serait temps que cette histoire connaisse une conclusion, avec la réunion des trois personnages]

Sur le fil Dialogue mental, les joueuses peuvent mettre des messages à fréquence libre. Ce fil est dédié aux discussions télépathiques entre leurs personnages par le biais de l'égrégore, par-delà l'espace et le temps, mais aussi aux messages de joueuses à joueuses. Si les joueuses rencontrent des incompréhensions, elles peuvent aussi créer un lexique collaboratif (recensant les personnages, figurants, décors et éléments-clés de la partie, avec les explications qui s'imposent) sur ce fil Dialogue mental ou sur un document en ligne collaboratif.

Besoin d'inspiration ?

Almanach de Millevaux

Inspirations : musique, images, livres, BD, films

Archives des aventures déjà jouées

L'enfant aux trois vies
Au menu, poésie radioactive, tragédie familiale et horreur existentielle !

Les passagers clandestins du labyrinthe
Le récit d'une famille déchirée au cœur d'une trame forestière et temporelle des plus étranges, à lire comme un script ou un roman.

L'aiguille des Parques
Un périple clopin-clopant dans l'enfer des Balkans, une odyssée cynique piquée d'espoir. Par Anonyme, Boréalis, Mythrä, nOOne et moi-même.

Crédits

Texte par Thomas Munier, domaine public

Illustration : Francisco de Goya, domaine public

Polices de caractère : Day Roman, OldNewsPaperTypes (gratuites pour un usage non commercial)